LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - OTTOBRE 2014

99

FAIRY FENCER F
L'RPG DI STILE ORIENTALE DA COMPILE HEART

PROJECT SPARK
IL PRIMO VERO EDITOR PER CREARE

Gioco omaggio
Clicca Qui

Bloodborne™
FROM SOFTWARE DI NUOVO ALL'OPERA!

IN QUESTO NUMERO



THE EVIL WITHIN



SHADOW OF MORDOR



ALIEN: ISOLATION



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

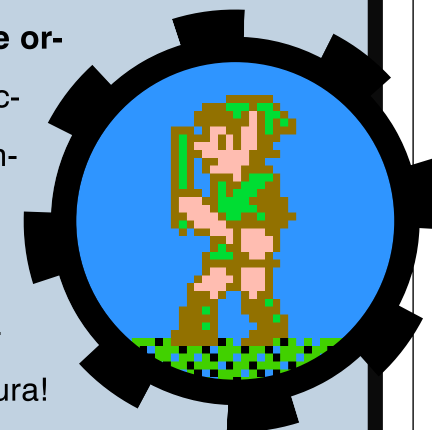
EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

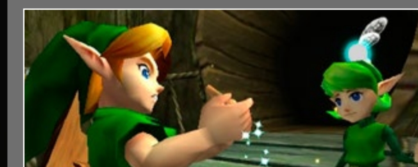
Novantanove e non sentirli: sono i numeri di GAME, che ormai dal lontano 2005 racconta ogni mese quello che accade nel mondo dei videogiochi. Un lungo viaggio, iniziato quando la **PlayStation 3** e l'**XBox 360** muovevano i primi passi: e all'arrivo della nuova generazione di **console** siamo ancora qui, con la stessa passione e intraprendenza. Il divertimento continua: e nel frattempo non resta che augurarvi... una buona lettura!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!







SUNSET OVERDRIVE ARRIVA NEI NEGOZI!

L'atteso TPS di Insomniac Games è disponibile a partire dal 28 ottobre

Microsoft ha annunciato che il prossimo action TPS targato **Insomniac**, **Sunset Overdrive**, è entrato nella fase **Gold**, quindi ormai pronto ad esordire in esclusiva per **Xbox One** il prossimo 28 ottobre. Al momento è possibile prenotare la **Day One Edition** del gioco, oppure scaricare da **Xbox Live** la **Day One Digital Deluxe Edition**.

Chiunque sceglierà di dare fiducia al titolo potrà ricevere due armi bonus. Il pre-order di **Sunset Overdrive** inoltre conterrà anche il season pass, acquistabile separatamente al costo di 19,99 Euro, che darà accesso a tre futuri **DLC**. Insomma, quando leggerete queste righe il gioco sarà finalmente disponibile: sarà un nuovo successo o un deludente fallimento?











UN BUNDLE PER FAR CRY

Confezione esclusiva per il titolo Ubisoft!

Ormai è certo: Sony e Ubisoft hanno stretto un accordo in esclusiva per la creazione di un Bundle che conterrà la **PlayStation 4** e il nuovo **Far Cry 4**. La confezione conterrà, oltre alla console, anche la statua di **Pagan Min**, il cinico e pazzoide antagonista di questo episodio. Il tutto sarà disponibile a partire dal 18 novembre.





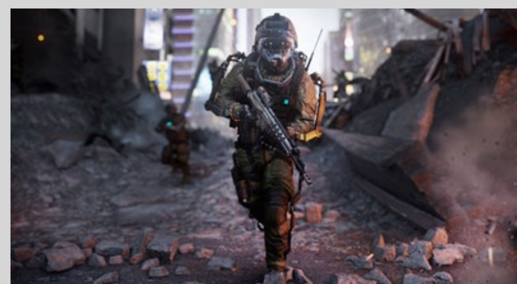
QUAN CHI TORNA IN MKX

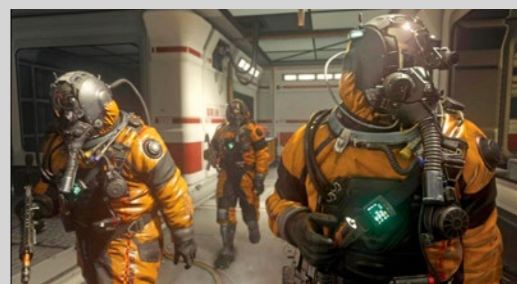
Il negromante sarà presente nel roster

Si amplia sempre di più il parco personaggi del nuovo Mortal Kombat X. L'ultimo dei combattenti annunciati è infatti **Quan Chi**, noto nella serie per essere lo stregone tatuato con poteri necromantici. Ricordiamo che l'atteso picchiaduro sarà disponibile sulle principali console a partire dal 14 aprile 2015.









ADVANCED WARFARE: DOPPIA EDIZIONE!

Contenuti esclusivi per chi effettua il preorder dell'attesissimo FPS

Microsoft ha annunciato la possibilità di pre-ordinare e scaricare da **Xbox Live** il prossimo e atteso **Call of Duty: Advance Warfare**. Per festeggaire il lancio del titolo sarà quindi possibile prenotare le due seguenti edizioni: l'**Advanced Warfare Day Zero Edition** (che include il gioco, il **Day Zero early access**, due armi personalizzate e molto altro) e l'**Advanced Warfare Digital Pro Edition**, che include il **Season Pass**, la mappa bonus multiplayer **Atlas Gorge**, l'**Atlas Digital Content Pack**, due armi custom e l'**Advanced Arsenal**.





ATTILA STA PER INVADERE ANCHE I PC!

Da Creative Assembly, un nuovo episodio nella serie di Total War

E' di qualche giorno l'annuncio ufficiale di SEGA per quanto riguarda il nuovo capitolo di **Rome Total War: Attila**. Questo episodio sarà incentrato sulla minaccia del noto barbaro che mise in ginocchio l'ormai indebolito **Impero Romano**. Saranno introdotte novità come gli alberi genealogici, nuove funzioni strategiche e rinnovate abilità.

PIATTAFORMA: PLAYSTATION 4 / PUBLISHER: SCE / GENERE: RPG / USCITA: 06 - 02 - 2015

BLOODBORNE

ANTEPRIMA completa

A cura di: **Alessio Calace**

From Software è diventata leggendariagrazie alla creazione dei titoli della serie "Souls", capaci di riportare in auge il concetto di gioco difficile e appagante allo stesso tempo. Gli sviluppatori nipponici si sono lanciati nella next gen con un nuovo titolo esclusivo per **Playstation 4**, **Bloodborne**, che promette di evolvere notevolmente i precedenti titoli.



Il titolo ha inizio in una città di epoca vittoriana, completamente devastata da anarchia e battaglie di ogni genere. Le evocazioni hanno subìto una notevole evoluzione rispetto anche a **Dark Souls II**: i caricamenti saranno completamente assenti e, tramite un suono, capiremo subito se siamo stati evocati o se qualcuno è giunto nel nostro mondo per aiutarci. Il nuovo **gameplay** rinuncia completamente agli scudi, incentrandosi principalmente sulle schivate, al tempismo e alla combinazione delle armi. Graficamente il titolo è una gioia per gli occhi, grazie ad un design pazzesco accompagnato da **texture**, modelli poligonali ed effetti di luce davvero realistici. Questa prima prova di **Bloodborne**, non solo ci ha convinti ma ci fa desiderare ancora di più il gioco: segnatevi la data del 6 febbraio e iniziate a sognare…







MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

RECENSIONE completa

Simone Giorgi



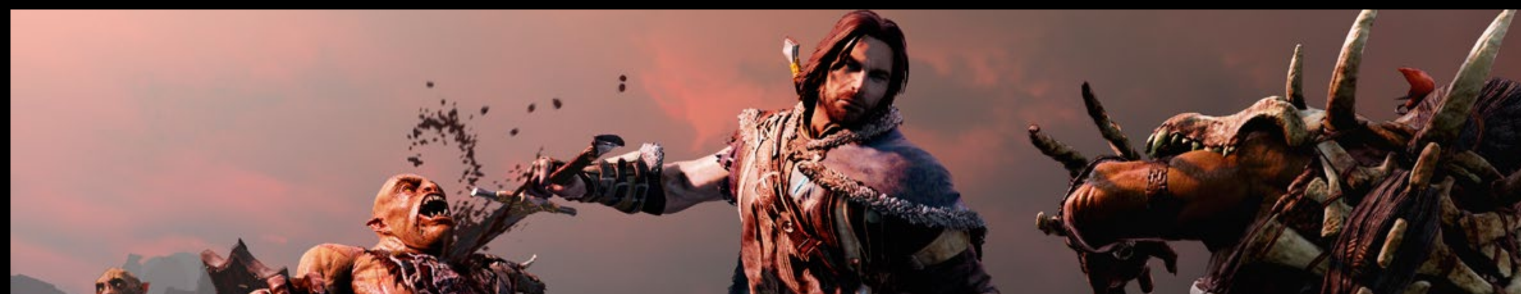
Realizzare un prodotto legato ad un marchio o ad un nome altisonante non sempre risulta un'operazione semplice e gestibile con facilità. Di "scivoloni" videoludici ispirati a marchi cinematografici o televisivi ne potremo trovare a iosa, ma ci sentiamo buoni e per questa occasione voltiamo pagina e andiamo ad analizzare **Middle-Earth: Shadow of Mordor**, un prodotto che ha saputo rivelarsi un'ottima occasione per assaporare atmosfere e personaggi legati al mondo di **Tolkien**. **Talion** sarà il protagonista di questa avventura dalle tinte oscure e dalle premesse sanguinolente, che ci portano al cospetto di uno dei comandanti a guardia del cancello di **Mordor**. L'avventura prenderà il









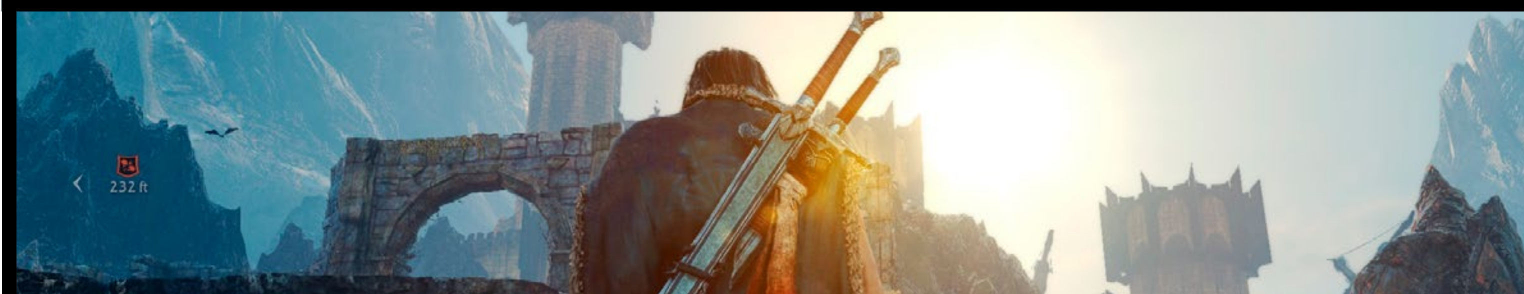




via dall'invasione delle forze oscure di **Sauron** che stermineranno lo steso Talion insieme alla sua famiglia. Il nostro eroe, che rinasce a metà tra la vita e la morte, si metterà in viaggio per ottenere l'agognata vendetta... utilizzando poteri e abilità inimmaginabili. Da questo concept nasce infatti la possibilità di utilizzare il **Nemesis System**, che permette di affrontare il titolo seguendo strade sempre diverse. **L'Ombra di Mordor** garantisce al giocatore un'esperienza dinamica e coinvolgente grazia alla possibilità di affrontare nemici che si genereranno secondo uno schema sempre diverso e utilizzeranno abilità differenti tra loro. L'**Open World** targato **Monolith** ci darà anche ulteriori spunti per diversificare il **gameplay** del prodotto, dandoci l'occasione



(anche se non da subito) di poter controllare le menti dei nostri avversari e soggiogarli alla nostra volontà. La possibilità di controllare la maggior parte dei nemici presenti nel corso dell'avventura dona al prodotto uno spessore tattico davvero notevole e in certi casi, soprattutto quando avremo modo di utilizzare avversari di taglia maggiore, anche una buona dose di sano divertimento. Grazie a queste caratteristiche, muoversi negli ambienti ricreati nell'universo della **Terra di Mezzo** sarà sempre divertente e mai banale. Il titolo è dunque un concentrato di ottimi elementi tutti amalgamati piuttosto bene. Mettete nel pentolone l'atmosfera ben riprodotta dei tipici racconti **Tolkeniani**, aggiungeteci la magia nell'interagire con alcuni





personaggi in un contesto temporale che spazierà tra gli eventi de **Lo Hobbit** e **Il Signore degli Anelli**, aggiungete un vasto mondo infarcito di missioni principali e secondarie e, da ultimo ma non per ultimo, amalgamate il tutto con un **gameplay** decisamente ben collaudato. Gli unici appunti spendibili possono essere mossi verso un comparto grafico che non lascia troppo traccia e non fa gridare al miracolo soprattutto su **console**. Inoltre il **gameplay**, seppur come dicevo ben elaborato, non brilla certo per originalità e molti di voi potranno avvertire la forte somiglianza con i titoli della serie **Arkham**. In definitiva il gioco, inutile negarlo, ci ha davvero stupiti, favorevolmente stupiti... forti delle cocenti delusioni prodotte da passate esperienze verso prodotti simili eravamo partiti con qualche remora, ma l'ottima struttura del prodotto ha saputo farci ricredere quasi su ogni aspetto. Fantastiche atmosfere, storia discretamente convincente e una giocabilità ben costruita e varia formano una soluzione accattivante e da prendere in forte considerazione. Dedicato quindi non solo dagli amanti dell'opera di **Tolkien**, ma anche a tutti gli appassionati del genere **Fantasy**!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: WARNER BROS

SVILUPPO: MONOLITH

GENERE: RPG

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*80*
Sonoro	*88*
Giocabilità	*85*
Longevità	*85*

COMMENTA

GLOBALE
85

PROJECT SPARK

RECENSIONE completa

Emanuele Giorgi



Ebbene sì: dopo anni di trascorsi a videogiocare, finalmente arriva un vero e proprio tool per realizzare i propri titoli. Non è la prima volta che l'industria dell'**Entertainment** si cimenta in un'impresa del genere: già la **Ascii**, con il suo ottimo **RPG Maker**, era riuscita anni fa a rilasciare un **software** davvero ben fatto. Ma adesso l'idea è stata ripresa nientemeno che da **Microsoft**, per cui le possibilità sembrano davvero infinite: **Project Spark**, rilasciato in **beta** negli scorsi mesi, è finalmente disponibile nella sua versione completa. Parliamo di un **Sandbox** studiato per realizzare prodotti semplici da condividere con la **community**, ma che non sono però così naif come ci si potrebbe aspettare... tutt'altro! Già,













perché avremo la possibilità di creare veri e propri mondi **3D**, con tanto di quest, missioni e molto altro. L'interfaccia è indubbiamente semplice rispetto ai tool utilizzati dalle normali **software house**, ma non è così ridotta come si può pensare: per ottenere risultati concreti occorre non solo tempo, ma anche la conoscenza di aspetti tecnici, come le variabili e i vettori. Chi ha dei rudimenti di informatica ovviamente sarà avvantaggiato, ma c'è da dire che anche i neofiti, grazie ai tutorial presenti in rete, può iniziare in breve tempo a creare la propria opera. Certo, i risultati finali non possono essere particolarmente pretenziosi, ma giovani developer in gamba, aiutati anche dai continui contenuti aggiuntivi e dagli aggiornamenti, possono ottenere risultati ben oltre le normali aspettative per prodotti di questo tipo. Ovviamente giudicare aspetti come grafica, sonoro e giocabilità in questo caso appare superfluo, per cui ci limitiamo ad assegnare voti sul tipo di modelli, texture e altri preset presenti. Rimane però la longevità, massima per gli appassionati, minima per chi non ha interesse a trascorrere ore a lavorare. Ma per noi che amiamo questo genere di cose... lo promuoviamo a pieni voti!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: MICROSOFT

SVILUPPO: TEAM DAKOTA

GENERE: SANDBOX

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	*70*
Sonoro	*80*
Giocabilità	*75*
Longevità	*94*

COMMENTA

GLOBALE **85**

THE EVIL WITHIN

RECENSIONE completa

Emanuele Giorgi



In un periodo in cui i survival horror vecchio stampo latitano o prendono direzioni poco appropriate, solo un uomo poteva tentare di recuperare terreno e restituire agli appassionati del genere quel prodotto che tanto stavano aspettando...
Shinji Mikami, creatore dei primi quattro capitoli della serie **Resident Evil**, si è rimesso in gioco e ha partorito una creatura che pur ospitando dei chiari riferimenti al passato non dimentica di aggiornare il gameplay agli standard attuali. Il risultato è **The Evil Within**, un ottimo prodotto in grado di unire elementi classici del genere ad una più che buona giocabilità. La storia prende il via da un'indagine condotta dal nostro prota-









gonista, il detective **Sebastian Castellanos**, intento ad analizzare la scena di un delitto di massa, quando una forza paranormale prende il sopravvento cogliendo il nostro investigatore allo sprovvisto. Il suo risveglio non sarà solo l'inizio dell'avventura, ma anche l'ingresso nell'incubo creato dall'ex **developer** di **Capcom**. Il plot narrativo si snoda lungo un percorso fatto di alti e bassi, che, almeno inizialmente creano qualche perplessità. Passata però la prima fase, forse eccessivamente confusionaria, si cambia registro e si entra nel vivo... Non mancano riferimentiai classici horror movie, miscelati ad una sana azione **stealth** e ad un'ambientazioni malsane. In questo, **The Evil Within** somiglia più ad un classico **Silent Hill** piuttosto che ai suoi vecchi lavori in stile **Resident Evil**. Tuttavia il prodotto **Bethesda** offre spunti anche meno riflessivi, puntando su capitoli convulsi conditi da sparatorie e fughe dai nemici. Il campionario degli esseri con i quali avremo a che fare risulta davvero ispirato. I combattimenti lasciano un buon sapore ed il comportamento dei nemici risulta sufficientemente vario e caratterizzato, anche se talvolta la precisione delle armi da fuoco non è sempre eccellente. Ma non tutte le creature che incontreremo saranno abbattibili combattendo: in alcuni casi non basteranno nemmeno le maniere forti e occorrerà fare affidamento ai fiammiferi (scovabili nell'avventura in un numero limitato) per incendiare il malcapitato e ucciderlo definitiva-







mente. L'incedere dell'avventura dunque sarà scandito da parti **action** e **stealth**, ponendo enfasi soprattutto su queste ultime che meglio si sposano con l'ambientazione creata. Ambientazione che si adatterà e amalgamerà alle costanti allucinazioni del nostro protagonista: la sanità di **Sebastian** sarà infatti messa alla prova da immagini e distorsioni visive davvero al limite della sopportazione. Il gameplay introduce anche rompicapi da superare, anche se risultano abbastanza semplici e aggirabili grazie a semplici deduzioni. Tecnicamente risulta un prodotto di media e alta fattura. Si rimane colpiti soprattutto grazie alla bella caratterizzazione degli ambienti, davvero ottimamente concepiti e strutturati con gusto. Gli amanti del genere insomma, non potevano aspettarsi di meglio e, tolta qualche **texture** in bassa definizione, il risultato è più che convincente. Anche il reparto audio sa coinvolgere, grazie ad un doppiaggio riuscito e ad effetti ambientali immersivi. **The Evil Within**, quindi, sancisce il ritorno sulle scene di un grande autore come **Mikami**: troverete una costante sensazione di ansia e precarietà... elementi fondamentali nella ricetta di un vero **survival horror**!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: BETHESDA

SVILUPPO: TANGO SOFT.

GENERE: SURVIVAL HORROR

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	85
Sonoro	85
Giocabilità	80
Longevità	80

COMMENTA

GLOBALE 80









ALIEN: ISOLATION

RECENSIONE completa

Simone Giorgi





La saga dedicata ad Alien può essere considerata come una delle più riuscite, ma se in termini cinematografici **Ripley** & Company hanno ottenuto sempre enormi consensi, lo stesso non si può dire per le controparti videoludiche uscite nel corso degli anni. A memoria, l'ultimo prodotto che mi convinse fu l'ottimo **Alien 3** che giocai su **SNES**, un **action platform** bidimensionale targato **Acclaim Entertainment** dalla forte caratterizzazione scenica e dalla notevole difficoltà. Negli anni tuttavia, esclusa per l'appunto una rara parentesi, si sono succeduti titoli più o meno imbarazzanti che mai seppero confrontarsi alla pari con la fortissima atmosfera ricreata nelle pellicole cinematografiche. Ma oggi è











forse giunto il momento tanto atteso di goderci un prodotto in grado di rendere giustizia a quel capolavoro firmato da **Ridley Scott** nel 1979. **The Creative Assembly**, sviluppatori del gioco, saranno riusciti nell'impresa? La trama di **Alien: Isolation** ci catapulterà nei panni della bella Amanda **Ripley**, figlia dell'indimenticabile Ellen, protagonista della prima pellicola cinematografica. Gli eventi si collocano esattamente 15 anni dopo i fatti narrati nel film. Presa coscienza della scomparsa della madre, della quale si sono perse le tracce a seguito dell'incidente avvenuto sulla **Nostromo**, l'intraprendete **Amanda** viene spedita sulla **Sevastopol**, nave spaziale in cui giacciono delle informazioni sull'incidente che avrebbe coinvolto **Ellen**. Da qui si snodano le premesse dell'avventura che, come potrete immaginare, prenderà risvolti certamente poco felici. Lo diciamo subito, si è voluto estremizzare il concetto di ansia e precarietà: di fatto l'ambientazione oppressiva e poco rassicurante insieme allo **xenomorfo** che ci darà la caccia nel corso della storia, saranno i veri protagonisti dell'avventura. Un po' come accadeva sulla **Ishimura** in **Dead Space**, saremo costretti a fare i conti con poche risorse materiali, ma soprattutto dovremo scontrarci con l'imbattibilità fisica dell'alieno. Imbattibilità che tuttavia potremo limitare agendo sull'ambiente e costruendo azioni ragionate in modo da limitarlo nei suoi movimenti. Dalla nostra, oltre all'ingegno, potremo fare affidamente al radar portatile, unico strumento che ci indicherà la posizione della cre-







atura che si muoverà nelle nostre vicinanze. Il tutto rende assolutamente fantastiche le situazioni: ragionare braccati da cotanta mostruosità, ve lo assicuriamo, non è semplice e applicare le giuste azioni nei momenti decisivi non sarà affatto facile. Il tutto è reso ancor meglio grazie all'ottima intelligenza artificiale dell'alieno, il quale muoverà i suoi passi sfruttando i suoi sensi e intercettandoci il minimo rumore o segnale di movimento. L'avventura non sarà però concepita esclusivamente sullo scontro **Amanda** – **Xenomorfo**, bensì dovremo vedercela anche con umani e androidi intenti a farci la pelle. In queste sequenze, inutile dirlo, le sensazioni cambiano... Gli sviluppatori del titolo hanno progettato un comparto grafico in grado di ricreare un ambiente claustrofobico e opprimente, per



certi versi spoglio vista la **location**, ma non per questo privo di carattere. Su buoni livelli si attestano poi gli effetti audio e il doppiaggio, che riescono a formare una degna rappresentazione sonora. **SEGA** e i **The Creative Assembly** sono finalmente riusciti ad elevare il marchio di **Alien** sviluppando un prodotto in grado di restituire giustizia alla vecchia pellicola cinematografica. Fiondatevi sul titolo se amate il genere... non ne rimarrete delusi!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SEGA

SVILUPPO: CREATIVE ASSEMBLY

GENERE: FPS - SURVIVAL

GIOCATORI: SINGLE

SITO UFFICIALE

Grafica	88
Sonoro	90
Giocabilità	85
Longevità	85

COMMENTA

GLOBALE **87**



STRIX GTX 980 E 970: GAMING DI ALTO LIVELLO!

Due schede video estremamente veloci per le risoluzioni più elevate

ARTICOLO completo

ASUS ha rilasciato il rilascio delle due nuove scheda grafiche della serie **Strix GTX**, i modelli **980** e **970**. Le periferiche sono ‘overcloccate’ in fabbrica rispettivamente a 1279 MHz e 1253 MHz per offrire la migliore esperienza di gioco. I 4 **GB** di memoria video **GDDR5** hanno una velocità di clock di ben 7010 MHz. Adottano la tecnologia di raffreddamento **DirectCU II** con prestazioni superiori rispetto ai classici dissipatori, grazie alla presenza di **heatpipe** da 10 mm che eliminano il 40% di calore in più dalla **GPU**. Strix GTX 980 e 970 sono disponibili a un prezzo consigliato rispettivamente di 649,00 e 389,00 Euro, **IVA** inclusa.







HERO4: ARRIVA LA NUOVA GENERAZIONE DI GOPRO!

Processore potenziato per catturare il doppio dei fotogrammi a 1080p

ARTICOLO completo

Novità per tutti gli amanti delle riprese spettacolari: GoPro ha infatti presentato la nuova mini videocamera **HERO4**, che introduce sensibili migliorie rispetto al passato. Il nuovo processore, ben più veloce del precedente, consente un’elaborazione perfezionata: sarà quindi possibile girare video in **4K** con un massimo di 30 fps fino ad arrivare ai fantastici 120 **fps** in **Full HD**. Potenziata anche la fotocamera, in grado adesso di scattare anche 30 foto al secondo con illuminazione ridotta. Notevole da ogni punto di vista!





FONEPAD NOTE FHD 6: NON CHIAMATELO TELEFONO!

Un dispositivo che unisce insieme i vantaggi di smartphone e tablet

ARTICOLO completo

Ala fotocamera posteriore in condizioni di scarsa luminostità: peccato. **sus Fonepad Note FHD 6 è un dispositivo a metà strada** tra **tablet** e telefono. E’ basato su un processore **Intel** e integra un **Intel Atom Z2580 Dual-Core a 2.0 GHz**, coadiuvato da 2 **GB** di Ram, una memoria di 16 o 32 Gb dedicata allo **storage** e una fotocamera da 8,0 Megapixel. Unica nota dolente: l’assenza del flash posteriore. Tutto il resto però è davvero valido!



SPECIALE
GIOCO FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

PURPLE PLANET - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON MACFORDUMMIES



NIFTY MINIDRIVE

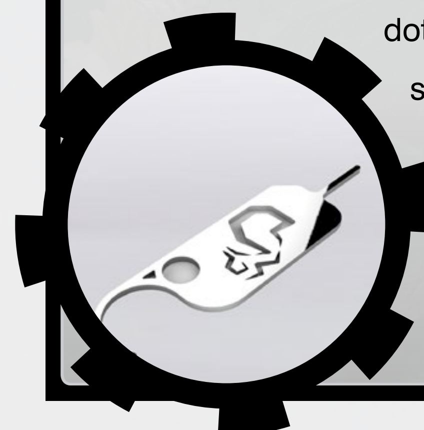
ARTICOLO completo

Macfordummies.it





I nuovi **Macbook Pro Retina e i MacBook Air** sono ottimi prodotti con velocissimi **hard disk** allo stato solido. Purtroppo questa soluzione ha anche ridotto la memoria dei portatili, che adesso dispongono di soli 128 **GB**. Esiste però una soluzione elegante ed intelligente chiamata **Nifty MiniDrive**: un adattatore in alluminio per schede **Micro SD**, che consente di utilizzare memorie esterne. Disponibile in versioni differenti per i vari modelli di **MacBook Pro** / **Air**, risolverà il maniera semplice e veloce il problema!



BOARDGAMES
TUTTO SUI GIOCHI DI RUOLO

gdr-online.com



PIRATE GALAXY

ARTICOLO completo
GDR Online

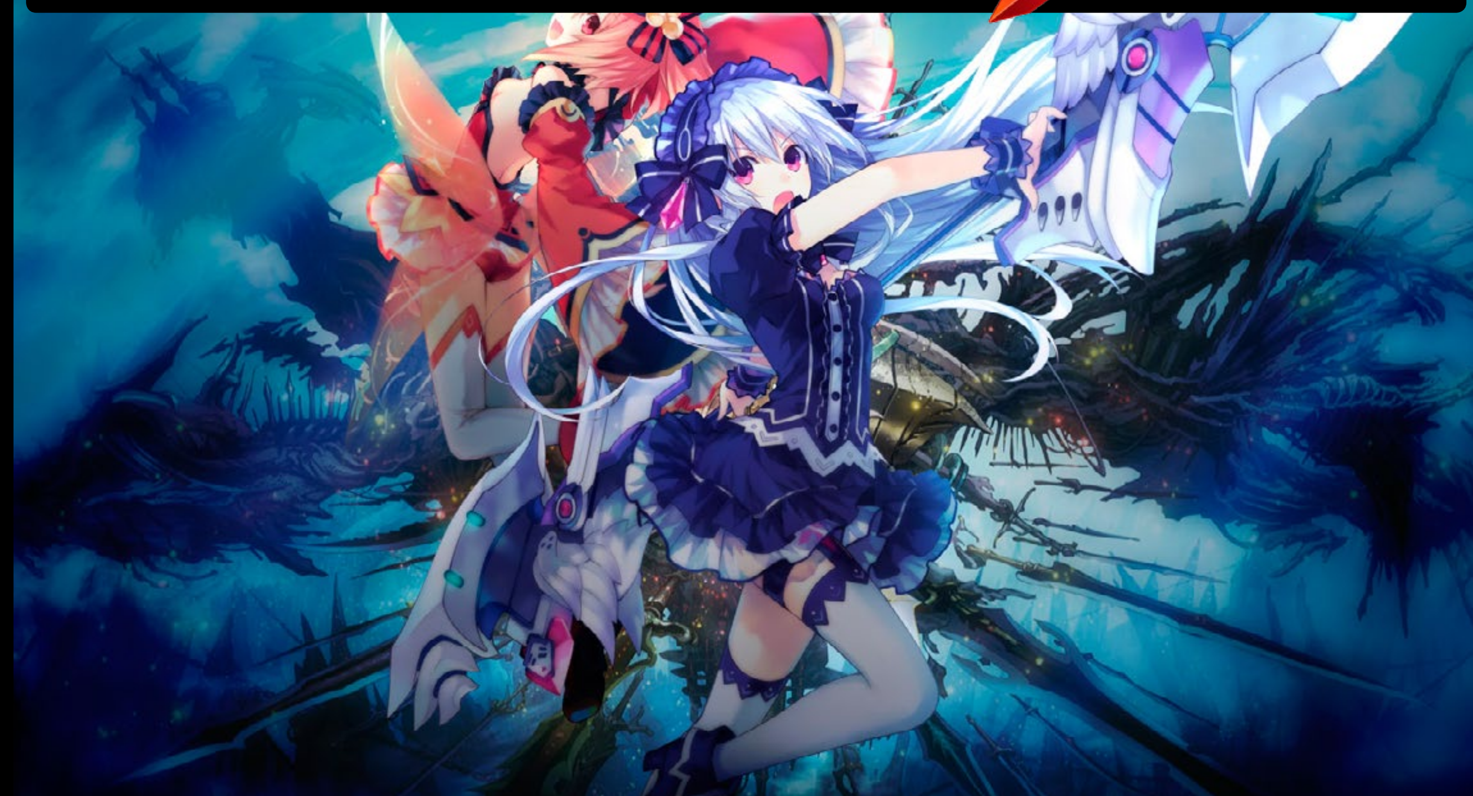


Se amate i browser game MMO non perdete d'occhio Pirate Galaxy. In un futuro dominato da traffici spaziali illeciti, potrete diventare contrabbandieri in una delle ultime colonie dell'umanità. Dopo l'attacco di **Mantis**, un impero alieno deciso a schiacciare gli esseri umani, sarete voi a viaggiare nelle aree al limite del pericolo del sistema **Vega**. Il gioco è strutturato attraverso decine di pianeti differenti, dove svolgere migliaia di missioni combattendo gli acerrimi nemici: scopo ultimo è ottenere ricchezze e soprattutto cristalli di **Cryonite**, un materiale rarissimo. **Pirate Galaxy** è un titolo completamente in **3D** e completante gratuito... Niente male!



SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON

GameStorm



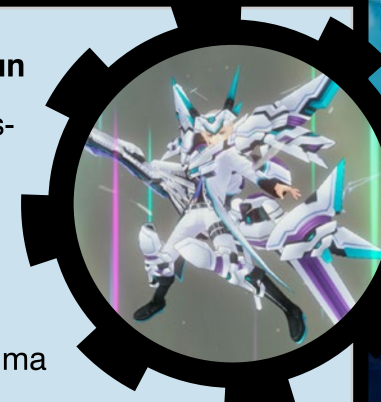
FAIRY FENCER F

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Fairy Fencer F è un discreto titolo JRPG capace di proporre un gameplay collaudato e profondo con una divertente quanto assurda trama, ma scalfito da alcuni difetti come l'estrema facilità, l'eccessiva ripetitività delle fasi di combattimento e un comparto tecnico tutt'altro che all'altezza della **PS3**. Ne risulta un **gameplay** profondo e accattivante, ma sensibilmente penalizzato. Un titolo da avere per coloro che vivono di **RPG**, mentre gli altri giocatori dovrebbero valutare meglio l'acquisto.





GLOBALE
7.0

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

RECENSIONE completa

Cesare Arietti













The Legend of Zelda: Ocarina of Time, il più bel gioco di tutti i tempi. Sono trascorsi tanti anni dal suo rilascio, avvenuto nel lontano 1998, e ancora oggi il capolavoro assoluto di **Nintendo** e **Miyamoto** rimane l'esperienza più straordinaria mai vissuta su computer e **console**. La storia inizia nel villaggio dei **Kokiri**, folletti della foresta guidati dal **Grande Albero Deku**: è proprio questo antico spirito a convocare **Link**, l'unico bambino ad avere i capelli biondi. A lui affida il compito di raggiungere il castello di **Hyrule** e incontrare la **Principessa Zelda**, minacciata da un misterioso uomo proveniente dal deserto. Ma quando **Link** arriva nella capitale è troppo tardi: la principessa viene rapita sotto i suoi occhi.



Prima di essere portata via, la ragazza riesce a donargli un'**Ocarina** e la leggenda ha così inizio... Grazie a questo artefatto magico sarà possibile invocare la pioggia, cambiare la notte in giorno e viaggiare nel tempo: l'avventura infatti si sviluppa in due differenti epoche, il presente e il futuro, ciascuna contraddistinta da luoghi e situazioni completamente diverse. Potremmo dire tante cose, che la grafica era stupenda, che il sonoro era immenso e che la storia si rivelava straordinaria. Ma non c'è bisogno. E' difficile spiegare come sia stato possibile realizzare un gioco come questo, le sue magiche atmosfere e i luoghi meravigliosi (i **Lost Woods**!), ma di una cosa siamo del tutto certi: era, è e rimarrà per sempre **Zelda**!